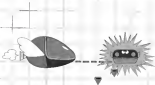


Fantasy Zone II

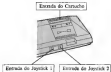


TEC TOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho FANTASY ZONE II na console (veja a figura), conforme o manual de instruções do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para 1 Jogador somente aperte o BOTÃO 1 ou o BOTÃO 2, no JOYSTICK 1.

IMPORTANTE: Nunca coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



Funções Individuais

Cada botão do Joystick possui funções próprias:

- ① **O Botão de Direção (Botão D)**
 - Movimenta Opa-Opa em oito direções diferentes.
 - Movimenta o símbolo de seleção através da tela.
 - Seleciona itens do quadro de Peças Sobressalentes (Part).
- ② **O Botão 1**
 - Dispara projétil.
 - Seleciona itens da Loja de Acessórios (Shop).
 - Sai do quadro de Peças Sobressalentes.
- ③ **O Botão 2**
 - Lança bombas.
 - Seleciona itens da Loja de Acessórios.

Funções do Botão de Direção (Botão D)

Dependendo da direção em que quiser movimentar Opa-Opa, aperte o Botão D, para qualquer das oito direções possíveis.

Quando estiver pronto para ir à Loja de Acessórios (Shop), e já estiver frente a esta imagem, use o Botão D para movimentar-se através dos itens.

Quando decidir qual delas deseja, aperte o Botão 1 ou o Botão 2 para elevar a escolha.

Quando estiver com imagem Peças Sobressalentes (Parts) na tela utilize o Botão D para fazer deslizar os itens, até fazer sua escolha. Em seguida, aperte o Botão 1 ou o Botão 2. A peça que você escolher lhe será atribuída automaticamente.

Botão 1 e Botão 2

Para ativar e lançar bombas, basta apertar o Botão 1 e o Botão 2, respectivamente. No momento em que apertar cada botão, a ação se inicia. Mas, para obter disparos rápidos, é necessário apertar o Botão 1 repetidamente.

Use o Botão 1 ou o Botão 2 para selecionar itens da Loja de Armamentos (Shop). E utilize qualquer dos dois botões para sair da imagem de Peças Sobressalentes (Parts).

Assuma o Controle!

Antes de começar sua viagem, conheça as regras do jogo.

Símbolos de Vida

Opa-Opa começa o jogo com três vidas. Estas são representadas por duas naves, no canto esquerdo superior da tela, e mais a nave que já se acha em ação. Lembre-se de que as naves simbolizam o estado das vidas de Opa-Opa e indicam as suas possibilidades de ganhar o jogo.



- Se você tocar um inimigo, isso poderá resultar na perda de uma nave. Por outro lado, Opa-Opa não suporta mais do que um número limitado de tentativas; quando o Medidor de Força fica preto, Opa-Opa perde uma nave.
- Se Opa-Opa perder todas as suas três naves, o jogo acaba.
- Mas, nem tudo está perdido. É possível comprar uma nave, quando necessário. Essas naves sobrenaturais, que estão à venda nas Lojas Escondidas (Hidden Shops), das quais falaremos mais adiante, podem prolongar o jogo.

Medidor de Força

O Medidor de Força de Opa-Opa está localizado no centro da parte superior da tela. Ele indica a quantidade de energia que Opa-Opa possui, além de medir o volume dos danos que ele recebe do fogo inimigo.

- Cada vez que Opa-Opa é atingido pelo inimigo (através de disparos, bombas, etc.) ou mantém contato direto com os Blackhearts, o seu Medidor de Força cai proporcionalmente aos danos recebidos. Quando o Medidor fica preto, isso significa que está vazio e, então, Opa-Opa perde uma nave.
- Mas, é possível reverter o Medidor de Força de Opa-Opa quando seu nível estiver caindo. Podem-se adquirir peças acessórias especiais, para restaurar o Medidor, nas já mencionadas Lojas Escondidas e, assim, prolongar a duração do jogo.

O Desenvolvimento do Jogo

Para ganhar o jogo é necessário atingir um total de oito rodadas. A fim de liquidar cada rodada, você deve atravessar uma série de cercas. Porém, o final de cada rodada é sempre o mesmo.

- Você enfrenta um Blackheart numa batalha e precisa vencer para passar à rodada seguinte.
- A relação seguinte identifica cada rodada, com o respectivo número de cercas:

NÚMERO E TÍTULOS DAS RODADAS	NÚMERO DE CENAS DE CADA RODADA
1. PASTARIA	3
2. SARCAND	3
3. HIYALIKKA	5
4. BOW BOW	5
5. CHAPELUN	5
6. FUMAREAK	5
7. SEARDIAN	5
8. WOLFEN	5

As Portas das Zonas Warp

As rodadas e cenas estão interligadas por portas especiais denominadas Zonas Warp, e Opa-Opa deve passar por todas elas. Atenção, porém, que as portas diferem de uma cena para outra, e também de uma rodada para outra. Cada uma, para ser ultrapassada, requer condições diferentes.

- Em cada cena, as Zonas Warp de cor verde vão aparecer assim que você destruir uma base inimiga. Essas portas permitem a passagem de uma cena a outra, dentro de uma determinada rodada.

- Assim que tiver destruído cada uma de cada uma de uma determinada rodada, aparecerá na tela uma Zona Mágica de cor vermelha. Você só poderá passar por ela se tiver satisfeito as condições acima descritas.

Quando passar pela porta vermelha, você se verá frente a frente com o Blackbeard da rodada. E terá de derrotá-lo, se quiser avançar para a rodada seguinte.

E vamos ao jogo!

Se contasse apenas com sua própria capacidade física, Opa-Opa seria incapaz de derrotar Fantasy Zone. Por isso, você deve juntar, à habilidade dele, uma série de armas e equipamentos. E, lembrando que o inimigo se torna cada vez mais poderoso, é aconselhável economizar suas aquisições de tal material, reservando-as para os desafios maiores que aparecerão mais tarde. Veja a seguir como conseguir dinheiro e equipamentos.

Dinheiro e Moedas de Ouro

O inimigo esconde muitos recursos, os quais o auxiliarão enormemente, assim que forem encontrados. Faz parte de sua missão conquistar esses recursos! Na parte superior da tela há um Medidor de Kôlar, que mostra, em dólares, quanto dinheiro você consegue recolher.

- Dinheiro e moedas de ouro serão gastos sempre que você destruir uma nave, uma base adversária ou uma criatura inimiga. Para saber o valor correspondente, é necessário consultar imediatamente o ícone ou período seu valor e despendê-lo.

A Loja de Acessórios (Shop)

Se já estiver pronto para fazer compras, entre na loja.



Você pode movimentar o símbolo da mão para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda, apertando o Botão D nasas direções. Coloque o símbolo da mão ao lado do item que escolher e, em seguida, aperte o Botão 1 ou o Botão 2, para fazer a seleção.

Lembre-se de que você só pode comprar itens que não excedam o valor do dinheiro que você tem. Se aparecer na tela a mensagem **Not Sold Out (Esgotado)**, isso significa que o item escolhido não está mais disponível.

Após terminar as compras, vá até a saída (Exit) e aperte o Botão 1 ou o Botão 2 para entrar na imagem de Peças Sobressalentes (Parts).

Peças Sobressalentes (Parts)

Ao entrar na imagem de seleção de Peças (Parts), você só pode escolher os itens com o seu Botão 1. As peças estão divididas em três grupos:



Peças para VELOCIDADE.

Peças para DISPARO DE PROJÉTEIS (Arma 1)

Peças para BOMBARDEIO (Arma 2)

Você pode comprar tantas peças quanto puder, mas, para cada entrada na imagem de Peças (Parts), só é permitido adquirir uma peça para cada função.

Por exemplo:

- Se escolher WIDE BEAM e BIG SHOT, não poderá levar os dois de uma vez, pois ambos rivigotam a capacidade de DISPARO de Opa-Opa. Escolha o

melhor dos dois itens para combater os seus inimigos de momento.

- Se ficar com mais de duas peças personais no mesmo grupo, poderá trocá-las, antes do final do jogo. Para fazer isso, entre na imagem *Peças (Items)* e comece o processo de seleção. A troca se fará automaticamente.
- A fim de fazer desfilar os itens, para a sua escolha, utilize o Botão D. Decidindo o que vai levar, complete a seleção, apertando o Botão L ou o Botão R. A sua escolha lhe será atribuída automaticamente.

Destrua os Blackhearts!

Cada Blackheart precisa ser destruído de um jeito diferente. E de nada adiantará atirá-los de balas, se não os atingir em seu ponto fraco.

- Assim que localizar o ponto fraco do Blackheart, você precisará atingi-lo com um certo número de disparos, antes que o inimigo desapareça.
- Porém, os pontos fracos dos Blackhearts são altamente secretos, e nem Opa-Opa sabe ao certo quais são.

Conheça a Pontuação

Você recebe pontos sempre que destruir uma base ou criatura inimiga, ou um Blackheart, seu maior inimigo.

As destruições dos inimigos, lembre-se de que eles se dividem em duas categorias: indivíduos e grupos. Para ganhar pontos e conquistar o dinheiro ou as moedas de ouro, é necessário destruir todos os inimigos, de ambas as categorias.

A destruição de certas inimigas, como uma base, por exemplo, tanto pode proporcionar a abertura de uma Zona Warp como recompensa em dinheiro. O que você ganha depende apenas do momento em que elimina tais inimigos.

Os valores, em pontos, decorrentes da destruição dos inimigos são os seguintes:

Criatura	100 pontos
Base Inimiga	1.000 pontos
Blackheart	10.000 pontos

O dinheiro correspondente é este:

Moedas Grandes	200 dólares
Notas	500 dólares
Moedas pequenas	50 dólares

Lojas Escondidas (Hidden Shops)

Estas lojas estão disponíveis para você comprar peças e itens especiais, que o ajudarão a ganhar o jogo.

Localizam-se nas rodadas 3, 5 e 6. Para descobri-las, faça assim:

- Elas estão espalhadas aleatoriamente pelas cenas que compõem a rodada. Para localizar uma Loja Escondida dispare seus projéteis contra a cena, sem preocupar-se com um alvo específico. É como se você estivesse procurando por um baraco negro. No instante em que você acertar alguma “loja”, ouve-se um “bip” e os projéteis que você disparar desaparecerão neste baraco invisível. Então, é só continuar atirando até a “loja” se tornar visível.

Uma vez dentro da “loja”, será-lhe oferecido um grupo de peças e itens denominado “Other Unique Equipment”.

Esses materiais podem salvar a vida de Opa-Opa. Portanto, boa sorte!

Peças e Itens das Lojas

A seguir, você encontra uma relação completa do estoque de peças e itens (e respectivos preços em dólares) que se encontram nas Lojas de Armas e Lojas Escondidas.

Peças de Velocidade

BIG WINGS

Aumentam a velocidade levemente.

\$ 800



NORMAL ENGINE

Aumenta a velocidade.

\$ 1.000



JET ENGINE

Aumenta a velocidade consideravelmente.

\$ 5.000



TURBO ENGINE

Aumenta a velocidade rapidamente.

\$ 10.000



ROCKET ENGINE

Aumenta a velocidade drasticamente.

\$ 30.000



LASER BEAM

Equivale ao disparo de 16 projéteis por segundo.

\$ 1.600

Este preço aumenta em \$ 1.000
para cada compra adicional.



WIDE BEAM

Amplia o raio de alcance do disparo.



\$ 2.000

Este preço aumenta em \$ 1.200 para cada compra adicional.

BOG SHOT

Duplica a potência de um tiro duplo.



\$ 5.000

Este preço aumenta em \$ 2.500 para cada compra adicional.

3-WAY SHOT

Atira projéteis em três direções simultaneamente.

\$ 2.500



Este preço aumenta em \$ 2.000

para cada compra adicional.

7-WAY SHOT

Atira projéteis em sete direções simultaneamente.

\$ 4.000



Este preço aumenta em \$ 4.000

para cada compra adicional.

FIRE BALL

Atirando o inimigo com uma única explosão.

\$ 5.000



Este preço aumenta em \$ 4.000

para cada compra adicional.

TWIN BOMBS

Lança duas bombas simples em sucesso.

\$ 1.200

Este preço aumenta em \$ 1.500
para cada compra adicional.

**BIG BOMB**

Sua potência equivale a duas bombas simples.

\$ 2.000

Este preço aumenta em \$ 1.000
para cada compra adicional.

**TWIN BIG BOMBS**

Sua potência equivale a duas Big Bombs.

\$ 4.800

Este preço aumenta em \$ 2.000
para cada compra adicional.

**SMART BOMB**

Causa dano ao inimigo.

\$ 2.000

Este preço aumenta em \$ 1.000
para cada compra adicional.

**FIRE BOMB**

Ataques todos os inimigos de uma linha com uma única explosão.

\$ 2.000



Este preço aumenta de \$ 1.000 para cada compra adicional.

HEAVY BOMB

Lança todos os inimigos que se acharem sob você.
\$ 2.000

Este preço aumenta em \$ 1.000 para cada compra adicional.



CONTINUE

Use-se uma só vez para continuar o jogo, mesmo depois que apertar o botão Game Over (Jogo Encerrado).

\$ 20.000



EXTRA SHIP

Aumenta o número de navios.

1ª - \$ 5.000 3ª - \$ 50.000

2ª - \$ 20.000 4ª - \$ 100.000

e assim sucessivamente.



AUTO BEAM

Arma de fogo rápida.

\$ 10.000



SHIELD

Cria uma proteção impenetrável ao redor de Opa-Opa.

\$ 12.000



RED BOTTLE

Aumenta e prolonga o Medidor de Força.

\$ 9.000

**BLUE BOTTLE**

Reabastece o Medidor de Força.

\$ 8.000



Um elenco de personagens cruéis

A seguir, uma seleção completa dos inúmeros inimigos. Sendo que eles aparecem em rodadas específicas, é bom desde já você saber com que vai lidar e em que momento isso acontecerá.

Rodada 1: Picante Dome



TWITTER



RED INKBLOT



BRENNAN



SHELL BACK



WALKER

Radada 2: Sensor Senses



FLYTRAP



CYCLOPS



SLUG



ELEPHANT MORN



SHARK BITE

Radada 3: Lost Fields



HAMMERHEAD



ATOM



SHARK



NUCLEAR CRATER

Radada 4: Checkered Paths



ELERY



KURUMETMAN



SHREVE



SPENCE

Radada 5: Lands of Fortune



BAMBLEBUNT



ANDREA



CLONE



SHUCKLEMAN

Redada 6: Electric Allies



BULLDOG



WINDMILL



THE EYE



TUNELAR



ROCKETRON

Redada 7: Deadly Planes



CENTIPED



ROLLERBALL



TRAIN CAN MAN



GEORGE

Redada 8: House of Blackhearts

Aqui você se encontrará frente a frente, outra vez, com todos os Blackhearts que já tiver destruído até esse momento.

Agora, você precisa lembrar-se de como os destruiu anteriormente e repetir os mesmos movimentos.

Só para manter o suspense, vamos conservá-los em segredo a identidade deles. Cabe a você descobri-los.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre danos originados por uso indevido, tentativa de violação do estucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

TEC TOY

Nº 01127558

CERTIFICADO DE GARANTIA DE 90 DIAS

TECTOY INDUSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA

Rua Renato Feres, 193 — Manaus — AM — CEP 49.000

Industria Oficial

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ezequiel Moreira 116 — São Paulo — SP — CEP 05034

TELEFONE: (011) 344.5071

TEC TOY

